

PENGEMBANGAN MEDIA GAME ULAR TANGGA BERBASIS KERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS

Widiyastuti¹, Yetty Trisnayanti², Cahyo Dwi Andita³

Universitas PGRI Silampari, Sumatera Selatan, Indonesia

Email: widiyastuti.a1102@gmail.com¹, yetty@unpari.ac.id², cahyoDA@unpari.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Game Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya pada pembelajaran IPAS yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian ini adalah 23 siswa kelas IV SD Negeri 43 Lubuklinggau. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, tes, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media diperoleh persentase rata-rata sebesar 92% dengan kategori sangat valid, sehingga media dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji kepraktisan yang diperoleh melalui uji coba guru, uji coba perorangan (one to one), dan uji kelompok kecil menunjukkan persentase rata-rata sebesar 93% dengan kategori sangat praktis, yang berarti media mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, hasil uji efektivitas melalui perhitungan N-Gain dari nilai pretest dan posttest menunjukkan skor sebesar 0,83 dengan klasifikasi tinggi. Nilai rata-rata pretest siswa sebesar 38 meningkat menjadi 90 pada nilai posttest, sehingga menunjukkan bahwa penggunaan Media Game Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 43 Lubuklinggau. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Media Game Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya yang dikembangkan terbukti sangat valid, sangat praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Key words: Media Game Ular Tangga, Keragaman Budaya, Hasil Belajar, IPAS.

Abstrac

This study aimed to develop a Culture Diversity-Based Snakes and Ladders Game Media in IPAS learning that is valid, practical, and effective in improving elementary school students' learning outcomes. The type of research used was Research and Development (R&D) with the ADDIE development model consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The subjects of this study were fourth grade 23 students of SD Negeri 43 Lubuklinggau. Data collection techniques were carried out through questionnaires, tests, and documentation. Based on the results of the validation recapitulation conducted by language experts, material experts, and media experts, an average percentage of 92% was obtained with a very valid category, so the media was declared feasible for use in learning. The practicality test results obtained through teacher trials, one-to-one trials, and small group trials showed an average percentage of 93% with a very practical category, which means the media is easy to use in the learning process. Furthermore, the effectiveness test results through the calculation of N-Gain from pretest and posttest scores showed a score of 0.83 with a high classification. The average pretest score of students was 38 and increased to 90 in the posttest score, indicating that the use of Culture Diversity-Based Snakes and Ladders Game Media was effective in improving student learning outcomes in IPAS learning for fourth grade students at SD Negeri 43 Lubuklinggau. Based on these results, it can be concluded

that the developed Culture Diversity-Based Snakes and Ladders Game Media is proven to be very valid, very practical, and effective for use in the IPAS learning process in elementary schools.

Kata kunci: *Snakes and Ladders Game Media, Cultural Diversity, Learning Outcomes, IPAS*

Pendahuluan

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik untuk melakukan proses belajar (Pane, 2017). Jika dilihat dari sisi ruang lingkupnya, tujuan pembelajaran dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu tujuan yang dirumuskan secara spesifik oleh guru yang bertolak dari materi pelajaran yang akan disampaikan dan tujuan pembelajaran umum, yaitu tujuan pembelajaran yang sudah tercantum dalam garis-garis besar pedoman pengajaran yang dituangkan dalam rencana pengajaran yang disiapkan oleh guru (Pane, 2017). Setiap guru perlu menguasai strategi pembelajaran yang akan digunakan guna mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, dalam proses belajar mengajar perlu diterapkan strategi yang menarik agar siswa tidak merasa bosan, siswa lebih aktif dan percaya diri, misalnya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi.

Salah satu mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar yaitu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS). Tujuan dari penggabungan pembelajaran IPA dan IPS adalah untuk merangsang anak-anak agar mampu mengelola lingkungan alam dan sosial sebagai satu kesatuan (Husnah, 2023:58). IPA dan IPS digabungkan menjadi satu mata Pelajaran yang disebut IPAS untuk sekolah dasar. Karena mereka berada pada Tingkat pemikiran sederhana, siswa sekolah dasar memandang dunia secara holistic dan secara keseluruhan. Kursus sains dan

studi sosial digabungkan memungkinkan siswa untuk mengendalikan lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan (Viqri, 2024:312). IPAS hadir ketika sekolah mulai mengimplementasikan kurikulum merdeka di sekolahnya. IPAS sendiri merupakan integrasi antara pembelajaran IPA dan IPS yang sebelumnya merupakan pembelajaran yang terpisah. IPAS merupakan mata Pelajaran yang ditunjukkan untuk membangun literasi sains. Tujuan dari mata pelajaran ini adalah untuk memperkuat siswa dalam mempelajari ilmu-ilmu alam dan sosial yang lebih kompleks di Sekolah Dasar (SD) (Hasanah dkk, 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 43 Lubuklinggau pada tanggal 29 September 2025, permasalahan yang ditemui pada saat observasi adalah terbatasnya media pembelajaran, sehingga media yang digunakan hanya terfokus pada buku cetak dari pemerintah. Hal ini juga menjadi kendala siswa dalam melakukan proses pembelajaran karena minimnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan kurangnya kreativitas dan inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Siswa sering kali menghadapi kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru karena setiap individu memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam menyerap pelajaran. Selain itu, siswa terkadang mengalami hambatan dalam memahami bahasa yang digunakan pada buku teks pemerintah, meskipun guru telah memberikan penjelasan tambahan. Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru juga menjadi faktor penyebab munculnya masalah tersebut. Akibatnya, siswa mudah merasa bosan

dan kurang fokus saat proses pembelajaran berlangsung, yang pada akhirnya dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran.

Sejalan dengan hal tersebut, berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan di SD Negeri 43 Lubuklinggau dengan mewawancarai guru kelas dan beberapa siswa, diperoleh informasi mengenai kurikulum yang diterapkan pada kelas IV yaitu Kurikulum Merdeka, dari siswa diperoleh informasi bahwa guru menggunakan media hanya sebatas media buku cetak dan LKPD ataupun soal. Keterbatasan media pembelajaran dapat menimbulkan dampak negatif bagi siswa antara lain yaitu penurunan minat dan motivasi siswa. Dengan demikian guru dan siswa berharap adanya suatu alat yang mampu mempermudah proses transfer ilmu, membantu guru dalam menyampaikan materi dan yang terpenting adalah mendorong semangat dan perhatian siswa agar lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai dengan efektif.

Sebagai upaya mengatasi tantangan tersebut, perlu dikembangkan media pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa serta menstimulasi kemampuan berpikir kritis, seperti penggunaan media *game* ular tangga yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan menciptakan suasana belajar yang interaktif. Menurut Melsi (Setawati dkk, 2019) ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan dibeberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkan dengan kotak lainnya. permainan ular tangga dapat dijadikan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik, mereka akan cenderung tertarik mengikuti proses pembelajaran (Wati,

2021). Sedangkan menurut Ratnaningsih (Setiawati dkk, 2019) ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga memiliki sifat yang ringan, sederhana, edukatif, menghibur, serta sangat interaktif ketika dimainkan secara bersama. Media ular tangga ini mudah dibawa, mudah dipahami karena aturan mainnya tidak rumit, dan mampu memberikan hiburan sekaligus pendidikan bagi anak-anak dengan cara yang menyenangkan dan positif.

Sebagai upaya menambah pengetahuan sesuai dengan sub materi yaitu keragaman budaya, maka media *game* ular tangga berbasis keragaman budaya diharapkan mampu menciptakan suasana menarik, membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa. Media berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti Tengah, perantara dan pengantar. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai pengantar atau menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan, Sandiman (Daniyati dkk, 2023:284). Gagne and Briggs (Daniyati dkk, 2023:284) menyatakan media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merancang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Daryanto (Daniyati dkk, 2023:284) mengungkapkan media pembelajaran adalah segala sesuatu baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyakurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa pada kegiatan belajar. Sedangkan Hamka (Daniyatid kk, 2023:284) berpendapat bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara

tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut. Oleh karena itu diperlukannya pengembangan media *game* ular tangga berbasis keragaman budaya dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPAS agar lebih menambah wawasan siswa dalam mengetahui keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Tujuannya adalah agar peserta didik lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dan lebih mudah untuk memahami materi tentang keragaman budaya.

Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang telah dikembangkan oleh peneliti sebelumnya yaitu penelitian Listyani (2018) berjudul “Pengembangan *Board Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya Untuk Kelas III SD” berdasarkan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga sangat layak dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran di SD/MI. Selanjutnya Astuti (2024) berjudul “pengembangan Media *Board Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 2 sungai Pinang”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game* ular tangga sangat dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran di SD/MI.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan judul “Pengembangan Media *Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS”.

Metode

Model Pengembangan

Rahayu (2025) Penelitian dan Pengembangan (Research and

Development R&D) merupakan pendekatan sistematis dalam dunia akademik dan industry yang bertujuan menghasilkan inovasi berupa produk, sistem atau model baru yang aplikatif. Gell at el. (Rahayu, 2025) menjelaskan bahwa R&D merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Proses ini bersifat iteratif, dengan penekanan pada evaluasi berkelanjutan serta revisi berdasarkan data lapangan. Research and Development (R&D) merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Okpatrioka, 2023). Menurut Sugiyono (Okpatrioka, 2023) metode penelitian R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Model penelitian yang digunakan adalah model penelitian pengembangan ADDIE sesuai dengan namanya ADDIE merupakan model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima Langkah pengembangan meliputi: *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery dan Evaluation*. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran. Cahyadi (2019:36) mengemukakan model ADDIE merupakan proses instruksional yang terdiri dari lima fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi yang dinamis. Januszewski dan Molenda (Cahyadi, 2019) Model ADDIE dalam mendesain sistem instruksional menggunakan pendekatan sistem. Esensi dari pendekatan sistem adalah membagi proses perencanaan pembelajaran ke beberapa Langkah, untuk mengatur Langkah-langkah ke dalam urutan-urutan logis, kemudian menggunakan *output* dari setiap langkah sebagai input pada langkah berikutnya. Menurut Rusmaya

(2021) bahwa ADDIE merupakan suatu model yang di dalamnya berisi tahapan-tahapan secara tertata atau tersusun guna untuk keberhasilan yang diinginkan dalam proses pembelajaran. Tujuan utamanya yaitu digunakan untuk menganalisis serta mengembangkan produk yang efektif dan efisien.

Pengembangan model ADDIE berisi pelaksanaan desain produk yaitu bahan ajar. Langkah pengembangan dalam penelitian ini mencakup kegiatan menyusun dan mendesain bahan ajar (Cahyadi 2019). Tahap pertama model pengembangan ADDIE yaitu analisis, mencari tahu kebutuhan produk yang akan dikembangkan, kedua yaitu desain yaitu suatu proses merancang suatu produk yang akan dikembangkan seperti media atau bahan ajar, proses selanjutnya atau ketiga yaitu tahap pengembangan yaitu bagaimana cara mengembangkan produk yang telah dibuat, keempat yaitu implementasi yaitu tahap pelaksanaan atau penerapan langsung produk yang telah dibuat dan menguji produk tersebut, kelima evaluasi merupakan perbaikan dan menyempurnakan produk yang telah kita buat.

Prosedur Pengembangan

Model pengembangan ADDIE tahap pertama yaitu analisis, yang kedua yaitu mendesain atau menyusun, yang ketiga yaitu tahap pengembangan sebuah produk, keempat yaitu implementasi atau penerapan produk, yang terakhir yaitu evaluasi atau perbaikan produk dan penyebarluasan produk yang telah dibuat. Berikut ini penjelasan dari setiap Langkah model pengembangan ADDIE. Menurut Dick and Carry (Sari, 2019) Langkah-langkah pengembangan model ADDIE dibagi menjadi 5 tahapan yaitu: mulai dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain/Rancangan), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate*

(Evaluasi/Umpan Balik) yaitu sebagai berikut:

Desain Uji Coba Produk

Desain Uji Coba

Desain Uji coba dalam pengembangan media *Game* Ular Tangga dilakukan dengan beberapa langkah yaitu:

Uji kevalidan dilakukan oleh para ahli yang memiliki kompetensi di bidangnya, meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Proses validasi menggunakan angket sebagai instrumen utama untuk menilai kelayakan media *game* ular tangga berbasis keragaman budaya. Angket tersebut berfungsi sebagai alat bagi validator untuk menilai aspek bahasa, tampilan media, serta kesesuaian materi IPAS dengan konteks keragaman budaya. Setelah proses validasi selesai, hasil penilaian digunakan untuk menentukan tingkat kevalidan media dan sebagai dasar dalam melakukan revisi produk.

Uji kepraktisan ini dilakukan untuk mengetahui mengenai kelayakan media yang dikembangkan. Hal ini dilakukan dengan melihat hasil penilaian sebelumnya berdasarkan validasi ahli. Selanjutnya diujicobakan kepada guru dan siswa.

Uji keefektifan ini dapat dilihat dari sejauh mana kemampuan siswa sebagai subjek penelitian terhadap hasil belajar dengan melakukan tes. Hasil tes akan dibandingkan dan dipertimbangkan dengan cara mengitung peningkatannya untuk mengetahui sejauh mana keefektifan produk yang dikembangkan.

Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam pengembangan media *game* ular tangga ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 43 Lubuklinggau yang berjumlah 23 peserta didik terdiri dari 15 siswa Laki-laki dan 8 siswa Perempuan. Uji coba produk dilakukan dengan cara yaitu, uji coba kelompok kecil dan kelompok besar.

Uji coba ini dilakukan dengan mengambil sampel kecil sebanyak 6 siswa kelas IV SD Negeri 43 Lubuklinggau. Uji coba ini terdiri dari siswa yang juga memiliki kemampuan berbeda-beda yaitu dua siswa dengan kemampuan tinggi, dua siswa yang memiliki kemampuan sedang, dan dua siswa yang memiliki kemampuan rendah. Siswa akan mencoba hasil pengembangan media dan uji ini dilakukan untuk mengetahui respon kepraktisan media yang sudah dikembangkan. Setelah siswa sudah memahami cara permainan produk game ular tangga tersebut, kemudian siswa diberi pertanyaan. Setiap peserta didik diminta untuk mengisi angket berisi pertanyaan-pertanyaan. Angket tersebut dapat diisi dengan memberikan tanda ceklis pada setiap kolom pertanyaan dengan pilihan ya atau tidak.

Tahap uji coba ini dilakukan dengan seluruh siswa kelas IV SD Negeri 43 Lubuklinggau yang berjumlah 23. Uji coba kelompok besar dilakukan guna mengetahui keefektifitasan soal pre test dan post test dari media game ular tangga yang dikembangkan.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini melalui produk yang dihasilkan yaitu media game ular tangga berbasis keragaman budaya. Dengan instrumen pengumpulan data diantaranya:

Angket merupakan suatu metode pengumpulan data yang Dimana terdapat pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada responden untuk dijawab, Sugiyono (2022). Pengisian angket bisa dilakukan dengan memberikan tanda ceklis atau tanda centang pada pilihan yang sesuai dengan jawaban responden. Ahli bahasa, ahli media dan ahli materi diminta untuk mengisi angket dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan media yang dikembangkan. Kemudian hasil

angket tersebut dijadikan pedoman dalam melakukan revisi atau perbaikan.

Tes merupakan suatu pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dan diberikan kepada responden atau orang yang akan dilakukan tes guna untuk mengukur sebuah aspek tertentu dari seorang yang diberikan tes. Depdiknas (Surahman, 2018). Tes digunakan untuk mengukur dan menilai hasil belajar siswa

Teknik Analisis Data

Menurut Rijali (2018) analisis data merupakan suatu Upaya atau tindakan guna meningkatkan pemahaman peneliti tentang suatu topik yang diteliti dan menyajikan sebagai suatu temuan bagi orang lain. Teknik analisis data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Analisis kevalidan yang dilakukan menggunakan instrument berupa lembar validasi untuk menentukan kevalidan produk media yang dikembangkan. Adapun yang akan dilakukan validasi yaitu bahasa, materi, dan media serta validator memberikan saran ataupun masukan pada rancangan tersebut. Kevalidan pada media dapat dilihat dari pengisian angket ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi yang dianalisis dengan tahapan-tahapan sebagai berikut: 1) Tabulasi data, yaitu pedoman pemberian skor media untuk menilai setiap aspek yang berhubungan dengan komponen kelayakan validasi media. Pemberian skor ini menggunakan acuan Skala Likert pada item yang disesuaikan dengan ketentuan sebagai berikut. 2) Perhitungan skor rata-rata penilaian dari validator untuk setiap aspek yang dinilai menggunakan rumus skala *likert* berikut ini. 3) Mencocokkan skor rata-rata validasi sesuai dengan kriteria kevalidan media pembelajaran dengan mengacu pada tabel interpretasi validitas sebagai berikut (Sumber, Riduwan 2013)

Kepraktisan media Game Ular Tangga dari respon guru dan siswa: 1)

Memberikan skor jawaban berdasarkan skala likert, (Sumber. Rahmat,dkk 2012). 2) Pemberian nilai kepraktisan dengan cara rumus: (Sumber: Tanjung & Faiza, 2019). 3) Mencocokkan rata-rata kepraktisan dengan kriteria kepraktisan yaitu sebagai berikut: (Sumber: Febriandi, 2026). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Game Ular Tangga* dapat dikatakan praktis apabila minimal skor rata-rata yang diperoleh adalah interpretasi presentase 60% maksimal 100%.

Tes diberikan pada akhir penelitian ini bertujuan untuk melihat keefektifan media game ular tangga. Data tes analisis dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Peserta didik menjalankan tes berupa *Pret- test* dan *Post- test*. 2) Memberikan soal berupa pilihan ganda menghitung skor jawaban. 3) Menghitung hasil rata-rata *Pret test* dan *post test* akan dihitung hasil tes dengan rumus *N-Gain* (g). Rumus mengukur keefektifan sebagai berikut: Kategori perolehan nilai *N-Gain Score* dapat ditentukan berdasarkan nilai *N-gain* dalam bentuk persen (%). Adapun pembagian kategori perolehan nilai *N-Gain* dapat dilihat pada tabel 3.13.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa Media *Game Ular Tangga* Berbasis Keragaman Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 43 Lubuklinggau yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (evaluasi). Adapun tahapan pengembangan media *Game Ular Tangga* Berbasis Keragaman Budaya tersebut dijelaskan sebagai berikut.

Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah tahap analisis. Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan pengamatan serta pengumpulan data yang berkaitan dengan kebutuhan pengembangan media pembelajaran. Selain itu, peneliti juga menganalisis syarat dan kelayakan pengembangan media yang akan dibuat agar sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 43 Lubuklinggau.

Desain (*Design*)

Pada tahap ini, media yang dikembangkan oleh peneliti dirancang sebagai media pembelajaran berupa *Game Ular Tangga* Berbasis Keragaman Budaya yang berfungsi sebagai pendukung dalam proses pembelajaran IPAS. Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami materi keragaman budaya Indonesia melalui kegiatan bermain sambil belajar. Penggunaan media *Game Ular Tangga* diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap merealisasikan rancangan yang telah dibuat pada tahap desain menjadi sebuah produk nyata berupa Media *Game Ular Tangga* Berbasis Keragaman Budaya pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 43 Lubuklinggau. Langkah awal pada tahap ini adalah membuat media *Game Ular Tangga* sesuai dengan rancangan yang telah disusun sebelumnya. Proses pengembangan meliputi penyusunan materi keragaman budaya Indonesia, pembuatan desain papan permainan, penyusunan kartu soal dan kartu tantangan, pemilihan gambar budaya Indonesia yang sesuai dengan materi pembelajaran, penyusunan aturan permainan, serta penyempurnaan tampilan media agar menarik, mudah

digunakan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Implementation (implementasi)

Pada tahap implementasi, Media *Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya pada pembelajaran IPAS yang telah melalui proses validasi dan revisi kemudian diuji cobakan kepada siswa kelas IV SD Negeri 43 Lubuklinggau. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan serta efektivitas penggunaan media *Game* Ular Tangga dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Uji coba dilakukan melalui tiga tahap, yaitu uji coba perorangan (*one to one*), uji coba kelompok kecil (*small group*), dan uji coba kelompok besar.

Uji Coba Perorangan (One To One)

Pada tahap ini, peneliti menyiapkan Media *Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya yang telah dikembangkan untuk diperkenalkan secara langsung kepada siswa. Uji coba perorangan melibatkan 3 orang siswa kelas IV SD Negeri 43 Lubuklinggau yang dipilih berdasarkan rekomendasi guru kelas. Pemilihan siswa dilakukan dengan mempertimbangkan kemampuan akademik yang berbeda, yaitu tinggi, sedang, dan rendah, sehingga dapat diperoleh berbagai tanggapan terhadap media yang dikembangkan. Berdasarkan hasil uji coba perorangan, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap penggunaan media *Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya. Siswa merasa tertarik dengan desain permainan yang berwarna-warni, gambar budaya yang menarik, serta adanya tantangan dan pertanyaan yang harus diselesaikan selama permainan berlangsung. Hal tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat belajar mereka.

Uji Coba Kelompok Kecil (Small Group)

Tahap selanjutnya adalah uji coba kelompok kecil yang melibatkan 6 orang siswa kelas IV SD Negeri 43 Lubuklinggau. Sama seperti pada tahap sebelumnya, siswa dipilih berdasarkan rekomendasi guru kelas dengan mempertimbangkan kemampuan belajar yang beragam. Berdasarkan hasil pengamatan selama uji coba kelompok kecil, Media *Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya mampu menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Selain itu, penggunaan media juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Siswa terlihat lebih termotivasi untuk belajar karena materi disajikan melalui kegiatan bermain yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Uji Coba Kelompok Besar

Setelah Media *Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya dinyatakan valid dan praktis, tahap berikutnya adalah uji coba kelompok besar. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan media dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Setelah proses pembelajaran selesai, siswa diberikan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar setelah menggunakan Media *Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya. Hasil *post-test* kemudian dibandingkan dengan hasil *pre-test* untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan. Data tersebut digunakan sebagai dasar untuk menentukan tingkat keefektifan Media *Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 43 Lubuklinggau.

Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk mengetahui

sejauh mana Media *Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya yang dikembangkan telah memenuhi tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Evaluasi dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kualitas produk serta mengetahui berbagai aspek yang masih perlu diperbaiki agar media menjadi lebih baik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Proses evaluasi dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahap pengembangan, mulai dari tahap analisis, desain, pengembangan, hingga implementasi. Hasil evaluasi diperoleh dari data validasi ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi, serta hasil uji kepraktisan guru dan tanggapan siswa pada saat uji coba perorangan maupun uji coba kelompok kecil. Berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh dari seluruh tahapan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa Media *Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 43 Lubuklinggau dinyatakan valid, praktis, dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Media yang dikembangkan juga dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Penyajian Data Uji Coba

Pada penelitian ini, penyajian data uji coba dilakukan melalui proses validasi terhadap produk yang telah dikembangkan, yaitu Media *Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 43 Lubuklinggau. Kegiatan validasi melibatkan tiga orang validator yang terdiri atas ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

Proses validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media dari berbagai aspek, meliputi aspek kebahasaan, aspek materi, dan aspek media. Hasil validasi yang diperoleh dari para validator digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk sehingga media yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Setelah tahap validasi selesai dilaksanakan, penelitian dilanjutkan dengan tahap uji coba lapangan. Uji coba dilakukan kepada satu orang guru kelas IV SD Negeri 43 Lubuklinggau untuk mengetahui tingkat kepraktisan Media *Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya dalam proses pembelajaran. Penilaian guru dilakukan melalui pengisian angket kepraktisan yang mencakup aspek kemudahan penggunaan media, kesesuaian materi, kemenarikan tampilan, serta manfaat media dalam membantu proses pembelajaran IPAS. Selain uji kepraktisan guru, penelitian juga melaksanakan uji coba kelompok kecil (*small group*) yang melibatkan enam orang siswa kelas IV SD Negeri 43 Lubuklinggau. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media yang dikembangkan, serta memperoleh informasi mengenai tingkat kemenarikan, kemudahan penggunaan, dan kebermanfaatan media dalam membantu siswa memahami materi keragaman budaya Indonesia pada pembelajaran IPAS.

Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli, uji kepraktisan guru, dan uji coba kelompok kecil kemudian dianalisis untuk menentukan tingkat validitas, kepraktisan, dan kelayakan Media Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai dasar dalam menentukan kualitas produk yang dikembangkan sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran

yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 43 Lubuklinggau. Dosen dan guru yang tercantum dalam Tabel 4.3 memiliki kewenangan dalam memberikan penilaian, saran, komentar, serta masukan terhadap Media *Game Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 43 Lubuklinggau yang dikembangkan. Berikut disajikan data hasil validasi yang telah dilakukan.

Uji Coba Validasi Para Ahli

Uji coba ahli bahasa

Uji coba validasi ahli bahasa dilaksanakan oleh validator ahli bahasa yang telah ditunjuk dalam penelitian ini. Kegiatan validasi dilakukan dengan memberikan Media *Game Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya* beserta lembar angket penilaian ahli bahasa yang terdiri atas 12 butir pernyataan. Selain memberikan penilaian, validator juga memberikan kritik, saran, dan masukan yang bertujuan untuk menyempurnakan media yang dikembangkan.

Aspek yang dinilai dalam validasi ahli bahasa meliputi kejelasan bahasa, kesesuaian penggunaan istilah, ketepatan ejaan dan tanda baca, keterbacaan teks, kejelasan petunjuk permainan, serta kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik sekolah dasar. Penilaian ini dilakukan untuk memastikan bahwa informasi, pertanyaan, petunjuk permainan, dan materi keragaman budaya yang terdapat dalam media dapat dipahami dengan mudah oleh siswa kelas IV. Selain itu, validator juga menilai kesesuaian bahasa yang digunakan dalam kartu soal, kartu tantangan, serta petunjuk permainan agar tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda bagi siswa. Bahasa yang sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik

menjadi salah satu aspek penting dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan. Berdasarkan hasil penilaian validator ahli bahasa, diperoleh data mengenai tingkat kelayakan Media *Game Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya* dari aspek kebahasaan.

Adapun hasil penilaian validator ahli bahasa terhadap pengembangan Media *Game Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 43 Lubuklinggau diperoleh nilai persentase 86% yang termasuk dalam klasifikasi “Tinggi” atau dapat dikatakan sangat valid.

Uji coba ahli materi

Uji coba ahli materi dilakukan oleh validator ahli materi dengan memberikan penilaian melalui angket yang terdiri atas 12 butir pernyataan serta memberikan kritik dan saran terhadap produk yang dikembangkan. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian materi IPAS yang terdapat dalam Media *Game Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya* dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Aspek yang dinilai dalam validasi ahli materi meliputi kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran IPAS kelas IV, ketepatan konsep, kedalaman materi, kelengkapan materi, kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik, serta keterkaitan materi dengan tema keragaman budaya Indonesia. Selain itu, validator juga menilai kesesuaian soal dan tantangan yang terdapat dalam permainan dengan materi yang diajarkan sehingga dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih baik.

Validasi ahli materi dilakukan untuk memastikan bahwa seluruh materi yang disajikan dalam media telah sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan mampu mendukung pencapaian tujuan

pembelajaran. Materi yang disajikan dalam media mencakup berbagai bentuk keragaman budaya Indonesia, seperti rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, alat musik tradisional, makanan khas daerah, serta berbagai budaya yang menjadi kekayaan bangsa Indonesia.

Melalui validasi ini, validator memberikan berbagai masukan terkait ketepatan isi materi, kejelasan informasi, serta kesesuaian antara materi dengan aktivitas permainan yang terdapat dalam media. Masukan tersebut digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk agar materi yang disajikan lebih lengkap, akurat, dan mudah dipahami oleh siswa. Berdasarkan hasil penilaian validator ahli materi, diperoleh data mengenai tingkat kelayakan Media *Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya dari aspek materi. Hasil penilaian tersebut digunakan sebagai salah satu dasar dalam menentukan kelayakan media sebelum diujicobakan kepada guru dan siswa. Adapun hasil validasi ahli materi terhadap Media *Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 43 Lubuklinggau diperoleh nilai persentase 98% yang termasuk dalam klasifikasi “Tinggi” atau dapat dikatakan sangat valid.

Uji coba ahli media

Uji coba ahli media dilakukan oleh validator ahli media dengan memberikan penilaian melalui angket yang terdiri atas 12 butir pernyataan serta memberikan kritik dan saran terhadap Media *Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya yang dikembangkan. Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media dari aspek tampilan, desain, kualitas media, kemudahan penggunaan, serta daya tarik media bagi peserta didik. Penilaian dilakukan untuk memastikan bahwa

media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan, diperoleh data mengenai tingkat kelayakan Media *Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya dari aspek media. Hasil penilaian tersebut digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk sebelum media digunakan pada tahap uji coba berikutnya. Adapun hasil validasi ahli media terhadap Media *Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 43 Lubuklinggau diperoleh nilai persentase 0,93 yang termasuk dalam klasifikasi “Tinggi” atau dapat dikatakan sangat valid.

Penilaian Seluruh Validator

Berikut rekapitulasi penilaian oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dapat dilihat pada tabel 4.7.

Tabel 4.7 Hasil Rekapitulasi Seluruh Validator

No	Ahli	Skor Yang diperoleh
1	Bahasa	86%
2	Materi	98%
3	Media	93%
Rata-rata		92%

Berdasarkan keseluruhan penilaian yang diberikan oleh 3 validator, yaitu ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media terhadap Media *Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya yang dikembangkan, diperoleh persentase penilaian dari ahli bahasa sebesar 86%, ahli materi sebesar 98%, dan ahli media sebesar 93%. Dari ketiga penilaian tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 92%. Berdasarkan kriteria interpretasi kelayakan, persentase tersebut termasuk dalam kategori Sangat

Layak. Dengan demikian, Media *Game Ular Tangga* Berbasis Keragaman Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 43 Lubuklinggau dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 43 Lubuklinggau.

Uji Coba Lembar Kepraktisan Guru dan Siswa

Uji coba kepraktisan guru

Uji coba kepraktisan guru dilaksanakan oleh guru kelas IV SD Negeri 43 Lubuklinggau. Uji coba dilakukan dengan cara memberikan penilaian pada lembar kepraktisan guru yang terdiri dari 10 butir pernyataan serta memberikan kritik dan saran terhadap Media *Game Ular Tangga* Berbasis Keragaman Budaya yang dikembangkan. Berikut hasil respon guru terhadap pengembangan Media *Game Ular Tangga* Berbasis Keragaman Budaya diperoleh rata-rata persentase sebesar 96% dari 10 butir pernyataan. Persentase tersebut berada pada rentang 81%–100% dengan klasifikasi Sangat Praktis. Dengan demikian, media Media *Game Ular Tangga* Berbasis Keragaman Budaya dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran tanpa revisi.

Uji Coba Kepraktisan Perorangan (One To One)

Setelah tahap validasi oleh ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi selesai dilaksanakan serta dilakukan perbaikan sesuai saran validator, tahap selanjutnya adalah uji coba perorangan (*one to one*). Uji coba ini melibatkan 3 orang siswa kelas IV SD Negeri 43 Lubuklinggau yang dipilih berdasarkan rekomendasi guru kelas IV untuk mengetahui respon siswa terhadap kepraktisan penggunaan Media *Game Ular Tangga* Berbasis Keragaman Budaya.

Tabel 4.9 Kepraktisan Perorangan One To One

N o	Ko de Sis wa	Juml ah Skor yang Diper oleh	Jum lah Sko r Tot al	Tingka t Kepra ktisan	Klasif ikasi
1	FA	8	80%	90%	Sangat Praktis
2	SA H	9	90%	90%	Sangat Praktis
3	D W N	10	100 %	100%	Sangat Praktis
Jumlah		27	27	270%	
Rata-rata				90%	Sangat Praktis

Uji coba kelompok kecil (Smal Group)

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan dengan melibatkan 6 orang siswa kelas IV SD Negeri 43 Lubuklinggau yang memiliki kemampuan beragam, yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Pemilihan siswa dilakukan berdasarkan rekomendasi guru kelas IV. Pada kegiatan ini, peneliti terlebih dahulu menjelaskan cara penggunaan Media *Game Ular Tangga* Berbasis Keragaman Budaya kepada siswa. Setelah itu, siswa menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran dan selanjutnya diminta mengisi lembar kepraktisan siswa. Lembar kepraktisan terdiri atas 10 pernyataan yang dijawab dengan memberikan tanda checklist (√) pada pilihan jawaban “Ya” atau “Tidak”. Tujuan kegiatan ini adalah untuk mengetahui tingkat kepraktisan Media *Game Ular Tangga* Berbasis Keragaman Budaya yang telah dikembangkan.

Berikut hasil respon siswa pada uji kelompok kecil dapat dilihat pada Tabel 4.10. Berdasarkan tabel 4.10 diketahui bahwa rata-rata respon siswa uji kelompok kecil pada 10 pernyataan yaitu 93% dengan klasifikasi sangat praktis.

Hasil Seluruh Kepraktisan Media V

Berdasarkan hasil penilaian kepraktisan yang diberikan oleh guru sebesar 96%, siswa pada uji coba perorangan sebesar 90%, dan siswa pada uji coba kelompok kecil sebesar 93%, menunjukkan bahwa Media Game Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya yang telah dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang sangat baik. Rekapitulasi hasil kepraktisan media dapat dilihat pada Tabel 4.11.

Tabel 4.11 Hasil Seluruh Kepraktisan Media

No	Penilai	Jumlah Skor Maksimal	Jumlah Skor yang Diperoleh	Persentase	Klasifikasi
1	Doni Candra, S.Pd.	50	48	96%	Sangat Praktis
2	3 Siswa Kelas IV SD Negeri 43 Lubuklinggau	30	27	90%	Sangat Praktis
3	6 Siswa Kelas IV SD Negeri 43 Lubuklinggau	60	56	93%	Sangat Praktis
Rata-rata				93%	Sangat Praktis

Keefektifan

Penilaian keefektifan dilakukan dengan melihat dari *pre test* dan *post test* yang dilakukan terhadap Media Game Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya yang dikembangkan yang dihitung nilai akhirnya dan rata-rata setiap tes. Data hasil tes *pre test* dan *post test* akan dihitung dengan rumus *N-gain* (g). Setelah itu, hasil *N-gain* (g) akan diklasifikasikan untuk mengetahui tingkat keefektifan. Hasil nilai *pre test* dan *post test* kemudian dihitung menggunakan rumus *N-Gain* untuk mengetahui tingkat efektifitas Media Game Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya. Berikut ini hasil *pre test* dan *post test* yang telah dilihat pada tabel 4.13 di bawah ini:

Tabel 4.13 Rekapitulasi Nilai Pre Test dan Post Test

Subjek Penelitian	Jumlah Pre Test	Jumlah Post Test
23 SD Negeri 43 LLG	875	2.070
Rata-rata	38	90
<i>N-Gain</i>	0,83	
Klasifikasi	Tinggi	

Sumber: Lampiran B (Hal:182)

Berdasarkan keterangan di atas, maka *N-Gain* dari setiap rata-rata *pre test* dan *post test* sebesar 0,83 termasuk dalam kategori gain > 0,7 dengan klasifikasi tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Game Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya dapat dinyatakan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Pembahasan

Hasil analisis data dalam penelitian ini merupakan deskripsi dari hasil analisis yang dilakukan untuk menguji tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan

Media Game Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya yang dikembangkan. Adapun hasil analisis data tersebut disajikan sebagai berikut:

Hasil Analisis Data Validasi

Ahli Bahasa

Uji validasi ahli bahasa dilakukan terhadap Media Game Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya yang dikembangkan. Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan melalui lembar validasi yang terdiri dari 12 butir pernyataan, diperoleh persentase kelayakan sebesar 86%. Persentase tersebut berada pada kategori Sangat Layak, sehingga Media Game Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya dinyatakan layak digunakan dari aspek kebahasaan.

Ahli Materi

Uji validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi materi, ketepatan konsep, serta keterkaitan materi dengan tujuan pembelajaran IPAS. Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan melalui lembar validasi yang terdiri dari 12 butir pernyataan, diperoleh persentase kelayakan sebesar 98%. Persentase tersebut berada pada kategori Sangat Layak, sehingga Media Game Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya dinyatakan layak digunakan dari aspek materi.

Ahli Media

Uji validasi ahli media dilakukan untuk menilai aspek tampilan, desain, kemenarikan, dan kemudahan penggunaan Media Game Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya. Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan melalui lembar validasi yang terdiri dari 12 butir pernyataan, diperoleh persentase kelayakan sebesar 93%. Persentase tersebut berada pada kategori Sangat Layak, sehingga Media Game Ular Tangga Berbasis Keragaman

Budaya dinyatakan layak digunakan dari aspek media.

Penilaian Seluruh Validator

Berdasarkan keseluruhan hasil validasi yang diberikan oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media terhadap Media Game Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya yang dikembangkan, diperoleh persentase penilaian dari ahli bahasa sebesar 86%, ahli materi sebesar 98%, dan ahli media sebesar 93%. Dari ketiga penilaian tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 92%. Berdasarkan kriteria interpretasi kelayakan, persentase tersebut termasuk dalam kategori Sangat Layak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Media Game Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 43 Lubuklinggau dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil Analisis Data Uji Coba Kepraktisan

Uji Coba Perorangan (One To One)

Uji coba perorangan dilakukan kepada 3 orang siswa kelas IV SD Negeri 43 Lubuklinggau. Pengambilan data dilakukan menggunakan lembar angket kepraktisan siswa yang terdiri dari 10 butir pernyataan. Berdasarkan hasil pengisian angket, diperoleh persentase kepraktisan sebesar 90% dengan kategori Sangat Praktis. Dengan demikian, Media Game Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya dinyatakan praktis dan mudah digunakan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Uji Coba Kelompok Kecil (Small Group)

Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 6 orang siswa kelas IV SD Negeri 43 Lubuklinggau dengan kemampuan yang heterogen. Pengambilan data dilakukan menggunakan lembar angket respon siswa yang terdiri dari 10 butir pernyataan. Hasil analisis menunjukkan bahwa Media Game Ular Tangga

Berbasis Keragaman Budaya memperoleh persentase kepraktisan sebesar 93% dengan kategori Sangat Praktis. Oleh karena itu, media yang dikembangkan dinyatakan praktis digunakan dalam pembelajaran.

Uji Kepraktisan Guru

Uji kepraktisan guru dilakukan oleh guru kelas IV SD Negeri 43 Lubuklinggau dengan menggunakan lembar angket kepraktisan guru yang terdiri dari 10 butir pernyataan. Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan, diperoleh persentase kepraktisan sebesar 96% dengan kategori Sangat Praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Media *Game Ular Tangga* Berbasis Keragaman Budaya mudah digunakan serta mendukung proses pembelajaran IPAS di kelas.

Rekapitulasi Uji Kepraktisan

Berdasarkan hasil uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru, siswa pada uji coba perorangan, dan siswa pada uji coba kelompok kecil, diperoleh persentase kepraktisan berturut-turut sebesar 96%, 90%, dan 93%. Dari keseluruhan hasil tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 93% dengan kategori Sangat Praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Media *Game Ular Tangga* Berbasis Keragaman Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 43 Lubuklinggau dinyatakan sangat praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil Analisis Efektifitas

Pengujian efektivitas dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan Media *Game Ular Tangga* Berbasis Keragaman Budaya melalui pemberian soal *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan analisis data dapat dijelaskan bahwa sebelum melakukan pembelajaran dengan menggunakan Media *Game Ular Tangga* Berbasis Keragaman Budaya diperoleh skor rata-rata *pre-test* sebesar 38. Dalam

hal ini masih banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan dalam menjawab soal dengan perolehan nilai yang berbeda-beda. Setelah melakukan *pre-test*, siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan Media *Game Ular Tangga* Berbasis Keragaman Budaya sehingga siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Kemudian setelah belajar menggunakan Media *Game Ular Tangga* Berbasis Keragaman Budaya, siswa kembali mengerjakan soal *post-test* dengan soal yang sama seperti pada *pre-test* dan memperoleh nilai rata-rata *post-test* sebesar 90. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,83 dengan klasifikasi tinggi. Dengan demikian, Media *Game Ular Tangga* Berbasis Keragaman Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 43 Lubuklinggau dinyatakan memiliki tingkat efektivitas yang tinggi dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Revisi Produk Akhir

Ahli bahasa memberikan penilaian dan masukan terhadap aspek kebahasaan pada Media *Game Ular Tangga* Berbasis Keragaman Budaya yang dikembangkan. Saran yang diberikan meliputi perbaikan penggunaan huruf kapital, penyempurnaan ejaan sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI), serta perbaikan tanda baca pada beberapa bagian media. Selain itu, ahli bahasa juga menyarankan agar kalimat yang digunakan lebih sederhana dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Berdasarkan saran tersebut, peneliti melakukan perbaikan pada beberapa bagian teks sehingga informasi yang disajikan dalam media menjadi lebih jelas, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.

Ahli materi memberikan penilaian terhadap kesesuaian materi IPAS yang terdapat dalam Media *Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya. Berdasarkan hasil validasi, materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar. Secara umum tidak terdapat revisi yang signifikan terhadap isi materi. Namun, beberapa saran diberikan untuk memperjelas contoh-contoh keragaman budaya Indonesia, seperti rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, dan makanan khas daerah agar pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna bagi peserta didik.

Ahli media memberikan penilaian dan saran terhadap aspek tampilan serta desain Media *Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya yang dikembangkan. Beberapa saran yang diberikan antara lain memperbaiki kombinasi warna agar lebih menarik, menata letak gambar dan teks agar lebih proporsional, memperjelas ukuran huruf pada beberapa bagian media, serta menyempurnakan petunjuk penggunaan permainan.

Berdasarkan masukan tersebut, peneliti melakukan revisi pada desain media sehingga tampilan Media *Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya menjadi lebih menarik, mudah dibaca, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Setelah dilakukan revisi, media dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 43 Lubuklinggau.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Media *Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 43 Lubuklinggau yang menggunakan

model pengembangan ADDIE, dapat disimpulkan sebagai berikut: Media *Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya yang dikembangkan dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil penilaian dari ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Hasil rekapitulasi validasi menunjukkan persentase rata-rata sebesar 92% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 43 Lubuklinggau.

Kepraktisan Media *Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya diperoleh dari hasil uji coba guru, uji coba perorangan (*one to one*), dan uji kelompok kecil. Hasil penilaian menunjukkan persentase rata-rata sebesar 93% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan, menarik, serta membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Keefektifan Media *Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya dianalisis melalui hasil pretest dan posttest siswa menggunakan perhitungan *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan nilai *N-Gain* sebesar 0,83 dengan klasifikasi tinggi. Selain itu, nilai rata-rata siswa meningkat dari 38 pada *pre-test* menjadi 90 pada *post-test*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Media *Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 43 Lubuklinggau.

Daftar Pustaka

Afandi. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Belajar IPS Di Sekolah Dasar*. Jurnal

- Inovasi Pendidikan. Vol.1, No.1.
- Argiyanti, Kusmanto & Widodo. (2018). *Validasi Instrumen Modul Komputasi Matematika*. Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika. Vol.2, No.1.
- Cahyadi. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*. Education Journal.
- Daniyati, Saputri, Wijaya, Septiyani & Setiawan. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. Vol.1, No.1. Journal of Student Reasech (JSR).
- Dasopang. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Jurnal kajian Ilmu-ilmu Keislaman. Vol.03 No.2
- Fadilah, Nurzakiah, Kenya, Hidayat & Setiawan. (2023). *Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat, dan Urgensi Media Pembelajaran*. Vol.1, No.2. Journal of Student Reseach (JSR).
- Hasanah, Amelia, Salsabila, Agustin, Setyawati, Elifas & Marini. (2023). *Pengintegrasian Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS; Upaya Memaksimalkan Pemahaman siswa Tentang Budaya Lokal*. Vol.3, No.1. Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora.
- Husnah, Fitriani, Patrycia, Modesta, Handayani & Marini. (2023). *Analisis Materi IPS Dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora. Vol.3, No.1.
- Kholili, Fatmawati, & Al Farisi. (2025). *Analisis Jenis-jenis Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar Negeri 09 Sungai Ambawang*. Vol.1, No.3. Journal of Educational Reeach and Development.
- Listyani. (2018). *Pengembangan Board Game Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya Untuk Kelas III SD*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Meylovvia, julianto. (2023) *Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu selatan*. Jurnal pendidikan Islam AL-Affan. Vol.4, No.1.
- Okpatrioka. (2023). *Reseach And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan*. Vol.1, No.1. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Budaya.
- Pane. (2017). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. Jurnal kajian ilmu-ilmu keislaman.
- Rahayu. (2025). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis dan Tahapan*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran.
- Rahman BP, Munandar, fitriani, Karlina & Yumriani. (2022). *Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-unsur Pendidikan*. Vol. 2, No.1. Journal Unismuh.
- Rayanto, Y, H., & Sugiyanti, (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2R2 Teori & Praktik*. Pasuruan: Lembaga Academic & Reseach Institute.
- Rustandi & Rismayanti. (2021). *Penerapan Model ADDIE dalam pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda*. Jurnal Fasilkom. Vol.11. No.2.

- Sari. (2019). *Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Implementasinya dengan Teknik JIGSAW*.
- Setiawati, Desri & Solihatulmilah. (2019). *Pemahaman Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak*. Jurnal PETIK. Vol.5, No.1.
- Setiawati, Desri & Solihatulmilah. (2019). *Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak*. Jurnal PETIK. Vol.5, No.1.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana & Rosita.(2018). *Statistik Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sundayana, R, 2022. *Statistika Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Viqri, Gesta, Rozi, Syafitri, Falah, Khoirunisa & Risdalina. (2024). *Problematika Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka*. Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP). Vol.4, No.2.
- Waruwu. (2024). *Metode Penelitian Pengembangan (R&D): Konsep, jenis, Tahapan dan Kelebihan*. Jurnal Ilmiah Provesi Pendidikan. Vol. 9, No.2.
- Wati. (2021). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Vol.2, No.1.
- Wati. (2021). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol.2, No.1.
- Yanti, Affandi, & Rosyidah. (2021). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 12 Taliwang*. Vol.6, No.3. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan.